

Controleer **ALTIJD** de laatste FLL V&A betreffende de challenge!

Bekijk de Robot Missies om een Visueel idee te krijgen

MISSIE	SCORE	PTS	MISSIE	SCORE	PTS
Krijg Toegang tot Plaatsen (Kies er één)	DOELWIT Verplichte Voorwaarde: Geparkeerd zodat minimaal één van de aangedreven wielen of rupsbanden het ronde doelwit raakt. OF = 25 Punten		Overleef Botsingen	VOERTUIG BOTSING TEST Verplichte Voorwaarde: De vrachtwagen mag de rode hefboom niet meer raken. Jouw gehele voertuig moet compleet uit de basis zijn wanneer deze de verplichte voorwaarde veroorzaakt, anders zal de scheids 2 waarschuwingstekens verwijderen (op de zelfde manier als 2 aanrakingspenalties). = 20 Punten	
	GELE BRUG WEGDEK Verplichte Voorwaarde: Geparkeerd zodat minimaal één van de aangedreven wielen of rupsbanden het gele brug wegdek raakt, maar niet de mat. OF = 20 Punten		Overleef Botsingen	ÉÉNPERSONOONS VEILIGHEIDSGORDEL TEST Verplichte Voorwaarde: De botsproef persoon moet gedurende de gehele wedstrijd aan boord van je voertuig zijn. De 1e keer dat je voertuig zonder de persoon is, zal de scheids deze verwijderen. Elk systeem om de persoon vast te maken is oké, als deze snel na de wedstrijd kan worden vrijgemaakt. = 15 Punten	
	VOERTUIG DELEN Verplichte Voorwaarde: Geparkeerd zodat minimaal één van de aangedreven wielen of rupsbanden het rode brug wegdek raakt, maar niet de mat. = 25 Punten		Overleef Botsingen	MEERVOUDIGE PASSAGIER VEILIGHEIDSTEST Verplichte Voorwaarde: Alle 4 personen zitten of staan in een door jou ontworpen transportmiddel en een gedeelte van dit object is in het ronde doelwit = 10 Punten	
Krijg Toegang tot Dingen	TOEGANGS TEKENS Verplichte Voorwaarde: Toegangstekens moeten in hun "omlaag" positie staan. (4 of minder) ___ x 25 = ___ Punten			Aanraak Penalties Waarschuwingstekens zijn de aanraak penalty objecten voor de Smart Move Robot Wedstrijd. Dit betekent dat elke keer als je je voertuig aanraakt wanneer deze compleet uit de basis is, de scheids een rechtopstaand waarschuwingsteken verwijdert. Deze worden op volgorde verwijderd, van Zuid naar Noord, daarna van West naar Oost. Wanneer er geen rechtopstaande waarschuwingstekens zijn op het moment van aanraken, dan is er geen penalty.	
Krijg Toegang tot Dingen	LUSSEN Verplichte Voorwaarde: Lussen moeten in de Basis zijn. (11 of minder) ___ x 10 = ___ Punten		Bonus Hebben alle drie grijze lussen de Basis bereikt? J N Dan mag je één rode lus met de hand met de hand in de basis leggen. Hebben alle drie rode lussen de Basis bereikt? J N Dan mag je een lus naar keuze met de hand in de basis leggen. Wanneer deze bonus verdiend is, mogen de handmatige vrijheden (die een speciale uitzondering op de regels zijn) op elk moment uitgevoerd worden voordat de wedstrijd over is.		
Vermijd Botsingen	WAARSCHUWINGSTEKENS Verplichte Voorwaarde: Waarschuwingstekens moeten rechtop staan (haaks op de mat). (8 of minder) ___ x 10 = ___ Punten				
Vermijd Botsingen OF Overleef Botsingen	SENSOR MUREN (VERMIJD OPTIE) Verplichte Voorwaarde: Sensor muren moeten rechtop staan (haaks op de mat). Vier willekeurige muren kunnen tellen. Niet meer dan vier muren kunnen tellen. Elke rechtopstaande sensor muur heeft een toegangsteken in de "omlaag" positie nodig. Als er 4 sensor muren rechtop staan, maar slechts 3 toegangstekens zijn omlaag, dan tellen slechts 3 sensor muren. (Maximum 4) ___ x 10 = ___ Points SENSOR MUREN (BOTSING OPTIE) Verplichte Voorwaarde: Geen (nul) sensor muur staat rechtop. = 40 Punten				
SUBTOTAAL			SUBTOTAAL		
			TOTAAL		

Run Datum _____ Tijd _____ Totale tijd benodigd voor alle missies: _____

Notities: